Записки путешественника Рэнда

Подробнее о Подземье и Васте

Автор Рэнд Острый меч

Рэнд Острый меч, коллекционер крупиц информации о путешествиях и географии, даёт вам более подробную информацию о регионах Подземье и Васт. Она дополняет информацию, которую можно найти в *Установке кампании Забытых царств*.

Места в Подземье

Занхорилок (Небольшой город, 6,000): Этот странный город дварфов лежит на острове в озере Форуут в Подземье. Занхорилок был изначально создан тёмными эльфами, которые в год Последней охоты (722 ОД) атаковали через портал западный город дварфов Канаглим. Дварфы поразили дроу силой своего сопротивления и вынудили тёмных эльфов отступить, последовав за ними в портал, где разграбили неподготовленный город и заставили озеро покраснеть от крови дроу.
Застряв в неизвестном месте из-за закрывшегося портала, дварфы поселились в городе, переделав его архитектуру, чтобы она более подходила им и их вере. Хотя они не спешили изучать плавание на лодках, дварфы города Занхорилок (который его жители обычно называют Морилот, что означает "тёмная поверхность") комфортно чувствуют себя на воде и сохраняют самостоятельность города, ловя рыбу и выращивая водоросли. Они добывают полезные ископаемые на ближайшем берегу и накопили немало серебра, золота и железа. Несколько веков избегая эльфов Кормантора, дварфы недавно появились из небольшого туннеля, ведущего в Долину битвы, с которой они теперь торгуют оружием и драгоценными металлами в обмен на зерно, говядину и древесину.

Путешествия по Подземью: Большая часть Подземья излучает разновидность мастгической энергии, которую тёмные эльфы называют фаэрзресс. Эта энергия часто является причиной светящихся каменных пластов и используется более проницательными жителями для улучшения создаваемых ими магических предметов, часто вытесняя стандартные методы зачарования в пользу более простых, но недолговечных творений, возможных с фаэрзресс. Она также заставляет многие создания видоизменяться за несколько поколений, объясняя, как наземные хищники вроде пантер, волков и ящериц могут получить темновидение за такое короткое время, или как мелкие подземные коровы, которых называют рофы, смогли так быстро адаптироваться к незнакомым грибам и зачастую солоноватой воде их новой среды обитания.
Звуки в Подземье слышатся далеко. Хищники бдительно вслушиваются в тишину на маршрутах, которые скорее всего будут наносить на карту, вроде известных торговых путей.

Места в Васте

Прокампур: Безусловно самый старый город в Васте, Прокампур не завоёвывали с тех пор, как этот человеческий город, построенный над старыми туннелями дварфов был основан в 523. Он поддерживает мощную армию и военный флот и состоит в успешном союзе с городом Цурлагол. В отличие от других городов Васта, граждане Прокампура живут под властью наследственного повелителя, которого называют Талтирил. Жизнь в Прокампуре регулируется системой строгих, но не чрезмерно обременительных законов**.** Сам город разделён на восемь районов, каждый отгорожен от других и имеет определённое назначение. Согласно королевскому указу, все крыши каждого района щеголяют определённым цветом. К Району Замка с севера примыкает роскошный Район Дворян с серебряными крышами, за которым (если двигаться на запад к гавани) находится Район Услуг с жёлтыми крышами, дом для всех прокампанских слуг, разнорабочих, ресторанов и таверн. К западу от него лежит Район Моря с синими крышами, дом для моряков, поставщиков и компаний по хранению и отправке грузов. К западу от Района Моря находится гавань.
Вглубь от южной стороны Великого пути видны серые крыши Района Бедноты, где все здания принадлежат Талтирилу. Большая часть местных зданий - это меблированные комнаты. Приехавшие надолго могут жить здесь вместе с нищими, безработными и беднейшими городскими рабочими. Нет никакого клейма для живущих в "Серых улицах". Затем узкий Район Приключенцев с красными крышами, дом для всех, кто зарабатывает на жизнь исследованиями или иной опасной деятельностью и предприятий, связанных с оружием и его использованием. Он сменяется крышами цвета морской волны Района Торговцев, где находятся дома и магазины всех прокампанских торговцев, непосредственно не связанных с морем или искателями приключений. Этот район, в свою очередь, примыкает к Району Храмов, где у всех зданий зеркальные чёрные крыши.

Река Веспер: широкая и медленная река, вытекающая из гор Земной шпоры у Калонта, Веспер долгое время была главным путём для товаров, поставляемых из Васта и налётчиков, плывущих в глубь материка.

Падение Торма: Эта опустошённая область за стенами Тантраса - место эпического сражения между аватарами Торма и Бэйна. Долгие годы вся область была обширной зоной мёртвой магии, где никакие заклинания или предметы не работали. "Зона", как её стали называть, стала приютом для любого, кто боялся атак или гонений со стороны волшебников или жрецов. Зона мёртвой магии начала заметно уменьшаться приблизительно в 1370 ОД, вероятно из-за усилий тормитов устранить урон. Сегодня магия действует по всей области (хотя слухи о маленьких карманах мёртвой магии сохранились). Область остаётся скалистой изборождённой выжженой пустошью на которой лишь местами, там, где природа залечивает свои раны, есть растительность**.**

Горы Троллей: отрог гор Земной шпоры, названный так из-за троллей, некогда населявшх их склоны и долины, горы Троллей простираются к западу вдоль северного берега реки Веспер к морю Упавших Звёзд. Крупнейшие перевалы в них

- перевал Трёх деревьев на востоке и Гадючий язык на западе.

Цурлагол: после разорения города его упрямые жители каждый раз просто собирали, что могли и отстраивались вновь, веря, что их торговля поможет городу снова встать на ноги. В наше время жители Цурлагола славятся терпением и дальновидностью. Цуплагол и Прокампур заключили долгосрочное взаимное соглашение о защите, выгодное для обоих городов.

Заговоры и слухи

Великаны Кайрнхейма: Другие сообщества Подземья боятся, что Кайрнхейм готовится расширять свой и так уже уже большой домен за его нынешние границы в подземных корнях Гор Бега гиганта. Учитывая размер и скорость каменных великанов, экспансия на поверхность означала бы, что гиганты могут легко угрожать Кормиру, Побережью Дракона и местностям Вилонского предела.

Владыка драконов: Время от времени, поскольку некоторые монахи стремятся получить титул Владыки Драконов, они участвуют в смертельно опасном посвящении: поездке верхом на реморхазе. Монахи в одиночку, используя шпоры и лассо, прыгают на спины проползающих червей и едут на них - стоя - не менее ста ярдов. Другие монахи могут помогать каждому наезднику, когда тот покидает реморхаза после попытки проехаться на нём, но не при начальном прыжке и собственно поездке. Многие монахи погибли, пытаясь участвовать в этом священном спорте.